

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bencana merupakan suatu peristiwa yang berdampak besar bagi populasi manusia. Pengetahuan bencana dapat diberikan melalui instansi pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bencana khususnya pada bencana gempa bumi guna untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terhadap bencana. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan, nilai, sikap serta ketrampilan. Menurut Achmad Buchori (2016:105) “Permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan selama proses pembelajaran adalah tingkat pemahaman siswa”. Peran guru dalam instansi pendidikan sangatlah penting dalam mengarahkan arah pembelajaran agar tercapainya tujuan dalam belajar. Guru juga menjadi pencetus ide-ide dalam proses belajar mengajar agar suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Indonesia yang terdiri dari gugusan kepulauan mempunyai potensi bencana yang sangat tinggi dan juga bervariasi dari aspek jenis bencana (BNPB, 2008:1). Salah satu alasannya yaitu karena negeri kita berdiri diatas pertemuan lempeng-lempeng tektonik. Akibatnya negeri ini berada di atas jalur gempa. Gempa bumi merupakan pergerakan lapisan batuan dari dasar permukaan bumi. Gempa bumi bisa terjadi kapan saja dan dimana saja tanpa adanya tanda-tanda atau peringatan. Kurangnya pengetahuan terhadap bencana mengakibatkan masyarakat lebih rentan terhadap bencana, terutama pada anak-anak. Profesionalisme seorang guru dapat dipertingkatkan dengan berbagai cara. Salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran semasa melaksanakan pengajaran dan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah ( antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Sri anitah (2012: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan

pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak (*software*). Dengan menggunakan media pembelajaran akan sangat membantu murid dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

Peneliti akan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dengan harapan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi kebencanaan khususnya bencana gempa bumi.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi.

Kelebihan dari media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperkenalkan pembelajar memilih diantara unsur-unsur tersebut sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Maksud dari tujuan penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk membuat pelajaran mampu dicapai dan diterima oleh siswa dengan baik.

Media pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan menggunakan *software* (perangkat lunak). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan salah satu program komputer yang bisa dijadikan media pembelajaran. Fungsi program *Adobe flash* adalah membuat animasi, baik animasi interaktif, maupun animasi non interaktif.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap bencana gempa bumi
2. Kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMP N 2 Mojosongo

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis, maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo
2. Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana kekurangan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMPN 2 Mojosongo ?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, yakni :

1. Untuk menganalisis kekurangan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo
2. Untuk menganalisis keefektifitasan media pembelajaran multimedia interaktif materi gempa bumi di SMP N 2 Mojosongo

### F. Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoretis
  - a. Penelitian ini dapat melengkapi penelitian terdahulu
  - b. Untuk menambahkan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran

## 2. Manfaat praktis

### a. Untuk pembaca

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang bencana gempa bumi

### b. Untuk guru

Untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran multimedia interaktif

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dan siswa yang hendak melakukan penelitian selanjutnya